# Monsters vs Aliens

# Bedienungsanleitung






*Liebe Eltern,*

*wir von **VTech**® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile® Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile**® Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**® Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

*Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.*

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

# Einleitung

Irgendwo in den USA, an einem unbekannten Ort, fristet eine Gruppe von Monstern ihr Dasein in Gefangenschaft. Der kunterbunte Haufen besteht aus der 15m großen Gigantika, dem brillianten aber insektenköpfigen Dr. Kakerlake, dem Macho Halb-Affe Halb-Fisch Missing Link, dem galertartigen und unzerstörbaren B.O.B., sowie der 100m großen Larve Insektosaurus. Als der Außerirdische Gallaxhar beschließt die Erde zu erobern, scheint es so als seien die Monster die letzte Hoffnung für die Welt.

# Spielbeginn

## Schritt 1: Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste des Joysticks, um Ihre Auswahl zu bestätigen.




### 1. Monster Missionen

In diesem Spielmodus erleben die Monster spannende Missionen in 4 lehrreichen Abenteuern. Spielen Sie entweder von vorne mit rotem Faden im Abenteuerspiel, oder wählen Sie die Spiele in beliebiger Reihenfolge im Einzelspiel aus.




**Abenteuerspiel** Die 4 Spiele sind in eine Geschichte eingebettet

**Einzelspiel** Die Spiele können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden

## • Abenteuerspiel

Der Spielstand, den Sie vor dem Abschalten des **V.Smile® Gerätes** erreicht haben, wird gespeichert. Sie können entweder ein neues Spiel beginnen oder beim nächsten Einschalten Ihr Spiel fortsetzen, sofern Sie nicht die Stromzufuhr unterbrochen oder die Lernspielkassette aus der Konsole entfernt haben. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, wird diese Anzeige übersprungen.




**Neues Spiel** Starten Sie das Abenteuer von vorne

**Weiter** Setzten Sie das Abenteuer dort fort, wo Sie es zuletzt beendet haben

## • Einzelspiel

Im Einzelspiel-Modus können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Spiel und wählen Sie es durch Drücken der OK-Taste aus.




# 2. Monster Ausbildung

In der Monster Ausbildung können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Außerdem können Sie die Einstellungen nach der Auswahl des Spiels verändern, beispielsweise die Schwierigkeitsstufe. Alle Wahlmöglichkeiten müssen mit dem Joystick angewählt und mit der OK-Taste bestätigt werden.




# 3. 3D-Monster Gallerie

In der 3D-Monster Gallerie können Sie die freigeschalteten Bilder betrachten. Mit der OK-Taste können Sie die Monster einige Sätze sagen lassen.

Hinweis: Setzen Sie die beiliegende 3D-Brille auf, um die 3D-Bilder in voller Pracht betrachten zu können.



SPIELBEGINN

## 4. Einstellungen

Schalten Sie die Hintergrundmusik ein oder aus, indem Sie den Joystick auf die gewünschte Einstellung bewegen. Außerdem können Sie auswählen, ob Sie mit begrenzter oder unendlicher Ausdauer spielen möchten. Bewegen Sie den Zeiger anschliessend zum OK-Symbol und drücken Sie zum Abschluss die OK-Taste.




# Schritt 2: Auswahl der Spieleinstellungen

1. Monster Missionen und Monster Ausbildung haben je 2 Schwierigkeitsstufen. Bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links, um zwischen leicht und schwer zu wechseln.

2.In der Monster Ausbildung steht Ihnen der 2-Spieler-Modus zur Verfügung. Bitte beachten Sie, dass der 2-Spieler-Modus nur bei den V.Smile® Lernkonsolen, nicht aber beim V.Smile® Cyber Pocket™ und V.Smile Pocket® zur Verfügung steht.

3. Bewegen Sie den Joystick nach oben und unten, um zwischen den Auswahlpunkten hin und her zu wechseln.

4. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, müssen Sie mit der OK-Taste bestätigen.

# Schritt 3: Spielstart

- Um ein Lernabenteuer zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „Spiele" im Abschnitt Lernabenteuer nach.
- Um ein Lernspiel zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „Spiele" im Abschnitt Lernspiele nach.
- Um die 3D-Monster Gallerie zu besuchen, müssen Sie den entsprechenden Menüpunkt auswählen. Weitere Details finden Sie bei „Spiele" im Abschnitt „3D-Monster Gallerie".

# Zusatzfunktionen

## Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

## Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie „Ja”. Wählen Sie „Nein”, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.




## Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü **„Lernspiele”**, wenn Sie „Ja” auswählen. Wählen Sie „Nein” wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

## V.Link™ Verbindung (Nur bei Geräten, die den V.Link™ unterstützen.)

Wenn Sie den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) an Ihr V.Smile® Gerät anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: **V.Link™** Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Punktestände auf den **V.Link™** zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den **V.Link™** am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der **V.Link™** Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den **V.Link™** nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden. Es können keine Daten auf das **V.Smile® Gerät** zurückgespeichert werden.



## Bonusspiele auf der V.Link™ Internetseite

Wenn Sie in den Monster Missionen eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den **V.Link™** (separat im Handel erhältlich) speichern, können Sie auf der **V.Link™** Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten. Bitte beachten Sie, dass keine Daten auf das **V.Smile® Gerät** zurückgespeichert werden können.




## Goldmünzen sammeln:

| | |
|---|---|
| Erste Goldmünze | Es muss ein Punkt im Abenteuerspiel erreicht werden. |
| Zweite Goldmünze | Es müssen 176 Punkte im Abenteuerspiel erreicht werden. |
| Dritte Goldmünze | Es müssen 246 Punkte im Abenteuerspiel erreicht werden. |
| Vierte Goldmünze | Es müssen 299 Punkte im Abenteuerspiel erreicht werden. |

# Spiele

## Lerninhalte

| **Monster Missionen** | **Lerninhalte** |
|---|---|
| Monster Mission 1 - Essen fassen! | Buchstaben und Buchstabieren |
| Monster Mission 2 - Skate Abenteuer | Räumliche Orientierung, Richtungen und Hand-Auge-Koordination |
| Monster Mission 3 - Gallaxhars Schicksal | Farben und Muster |
| Monster Mission 4 - Raketenschuhe | Formen |
| Minispiel 1 - Zahlenkampf | Zahlenfolgen |
| Minispiel 2 - Kabelsalat | Farben und Logik |
| **Monster Ausbildung** | **Lerninhalte** |
| Training 1 – B.O.B.s Magen | Zuordnungen |
| Training 2 – Monster Leibgerichte | Lebensmittel |
| Training 3 – Dr. Kakerlakes Labor | Farben |

## Monster Missionen - Spiele

### Status Anzeige

Die Status Anzeige informiert in den Spielen über verbliebene Energiereserven und erreichte Punkte.

| Ausdauer | Zeigt an wieviel Ausdauer die Spielfigur noch hat |
|---|---|
| Punkte | Zeigt die bisher erreichte Punktzahl |



## Steuerungsgrundlagen

| Nach links bewegen | ( ← ) |
|---|---|
| Nach rechts bewegen | ( → ) |
| Allgemeine Monsterbewegung [Springen / in die Hocke gehen / fliegen] | Drücke die OK-Taste |
| Ultimative Monsterbewegung [Attacke] | Drücke die grüne Taste |
| Zwischen den Monstern hin und her wechseln. | Drücke die rote Taste |

# Monster Mission 1 – Essen fassen!

### Spielverlauf

Das Leben der Monster in der staatlichen Hochsicherheitsanlage ist kein Zuckerschlecken. Das Abendessen wurde gerade angekündigt und nun haben die Monster nur 5 Minuten Zeit in die Kantine zu kommen. Hilf ihnen auf dem Weg dorthin und sammle die fehlenden Buchstaben ein und buchstabiere die Wörter.




**Lerninhalt: Buchstaben und buchstabieren**

★ **leicht:** Einfache Wörter

★★ **schwer:** Schwierigere Wörter

**Steuerung in Mission 1:**

| Nach links bewegen | ( ← ) |
|---|---|
| Nach rechts bewegen | ( → ) |
| Allgemeine Monsterbewegung [Springen / in die Hocke gehen / fliegen] | Drücke die OK-Taste |
| Ultimative Monsterbewegung [Attacke] | Drücke die grüne Taste |
| Zwischen den Monstern hin und her wechseln. | Drücke die rote Taste |

# Monster Mission 2 – Skate Abenteuer

## Spielverlauf




Außerirdische sind auf der Erde gelandet und ein riesenhafter Roboter verfolgt Gigantika. Hilf ihr zur Golden Gate Brücke zu skaten und weiche dabei den zahlreichen Hindernissen auf San Franciscos belebten Straßen aus.



Gigantika muss den Richtungszeichen der Verkehrsampeln folgen, um dem Roboter auszuweichen.

**Lerninhalt: Räumliche Orientierung, Richtungen, Hand-Auge-Koordination**

☆ **leicht:** Wenige Hindernisse

 **schwer:** Viele Hindernisse

**Steuerung in Mission 2:**

| | |
|---|---|
| Nach links bewegen | ( ← ) |
| Nach rechts bewegen | ( → ) |
| Ducken | ( ↓ ) |

# Minispiel 1 – Zahlenkampf

## Spielverlauf




Insektosaurus muss den Roboter daran hindern, die Golden Gate Brücke zu zerstören.

**Lerninhalt: Zahlenreihen**

☆ **leicht:** Fortlaufende Zahlenfolgen, die Zahlen laufen langsamer durch

 **schwer:** Gerade/ungerade Zahlenfolgen, die Zahlen laufen schneller durch

**Steuerung in Mini Game 1:**

| | |
|---|---|
| Insektosaurus aufwecken | **Drücke die OK-Taste** |

# Monster Mission 3 – Gallaxhars Schicksal

### Spielverlauf

Gigantika wurde auf das Mutterschiff der Aliens verschleppt. Schleiche mit den Monstern auf das Raumschiff, um sie zu befreien und Gallaxhars Klonmaschine zu stoppen.







Betritt einen der Serverräume, um das Minispiel Nr. 2 zu spielen.

### Lerninhalt: Farben und Muster

 **leicht:** Die Farben des Gallaxhar Klons sind unterschiedlich

 **schwer:** Die Bewegungen und Posen des Gallaxhar Klons sind unterschiedlich

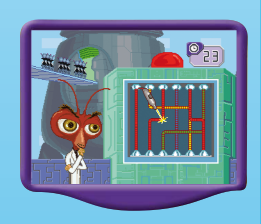
### Steuerung in Mission 3:

| | |
|---|---|
| Nach links bewegen | ( ← ) |
| Nach rechts bewegen | ( → ) |
| Wecke das Monster auf | Drücke die OK-Taste |
| Allgemeine Monsterbewegung [Springen / in die Hocke gehen / fliegen] | Drücke die OK-Taste |
| Ultimative Monsterbewegung [Attacke] | Drücke die grüne Taste |
| Zwischen den Monstern hin und her wechseln | Drücke die rote Taste |

# Minispiel 2 – Kabelsalat

### Spielverlauf

Hilf Dr. Kakerlake die richtigen Kabel durchzuschneiden, um die Klonmaschine zu stoppen. Folge der Reihenfolge die vorgegeben wird und durchtrenne die Kabel.



**Lerninhalt: Farben und Logik**

★ **leicht:** 2-3 blinkende Kabel müssen durchtrennt werden

★★ **schwer:** 4-5 blinkende Kabel müssen durchtrennt werden

**Steuerung im Minispiel 2:**

| | |
|---|---|
| Bewege den Laser nach links | ( ← ) |
| Bewege den Laser nach rechts | ( → ) |
| Bewege den Laser nach unten | ( ↓ ) |
| Bewege den Laser nach oben | ( ↑ ) |
| Schneiden | Drücke die OK-Taste |

# Monster Mission 4 – Raketenschuhe

## Spielverlauf

Gigantika muss den Klonen ausweichen, während sie mit ihren Raketenschuhen zu Insektosaurus beim Ausgang fliegt. Sammle möglichst viele passende Formen ein.







**Lerninhalt: Formen**

★ **leicht:** Einfache Formen, wenige Hindernisse und Klone

★★ **schwer:** Komplexere Formen, mehr Hindernisse und Klone

**Steuerung in Mission 4:**

| | |
|---|---|
| Nach links bewegen | ( ← ) |
| Nach rechts bewegen | ( → ) |
| Bewegung nach unten | ( ↓ ) |
| Bewegung nach oben | ( ↑ ) |
| Beschleunigen | Drücke die OK-Taste |

# Monster Ausbildung - Spiele

Die Spiele in der “Monster Ausbildung” sind ähnlich den Lernspielen in anderen V.Smile Lernspielkassetten aufgebaut. Die Spiele ergänzen die Lerninhalte des Lernabenteuers (Monster Missionen).

- Es gibt 3 Trainingseinheiten und der Spieler steuert jeweils eines der Monster durch das jeweilige Training.
- In allen Ausbildungsspielen besteht die Möglichkeit zu zweit zu spielen.
- Im 2-Spieler-Modus messen sich die beiden Spieler direkt miteneinander.

## Training 1 – B.O.B.s Magen

### Spielverlauf




Dr. Kakerlake und Missing Link raten um die Wette, was B.O.B. gerade verschlungen hat. B.O.B. neigt dazu, einfach alles zu verschlingen und sei es noch so ungenießbar.

**Lerninhalt: Zuordnungen**

 **leicht:** Eine undeutliche Abbildung des Gegenstandes ist in B.O.B.s Magen zu sehen

 **schwer:** Ein Schatten des Gegenstandes ist in B.O.B.s Magen zu sehen

**Steuerung in Training 1**

| Bewegung nach links | ( ← ) |
|---|---|
| Bewegung nach rechts | ( → ) |
| Auswahl bestätigen | Drücke die OK-Taste |

# Training 2 – Monster Leibgerichte

## Spielverlauf




Zeit für's Abendessen. Hilf den Monstern die richtigen Lebensmittel auf ihr Tablett zu laden und zu essen. Je nach Anzeige ändert sich das gesuchte Lebensmittel.

**Lerninhalt: Lebensmittel**

 **leicht:** Wenige Abfälle, sammle ein Lebensmittel einer bestimmten Lebensmittelgruppe

 **schwer:** Viele Abfälle, sammle verschiedene Lebensmittel aus einer Lebensmittelgruppe

**Steuerung in Training 2**

| | |
|---|---|
| Bewegung nach links | ( ← ) |
| Bewegung nach rechts | ( → ) |

# Training 3 – Dr. Kakerlakes Labor

## Spielverlauf




Dr. Kakerlake und Missing Link machen einige Farbexperimente in Dr. Kakerlakes Labor. Hilf ihnen die richtigen Farben zu mischen und pass auf, denn falsche Mischungen können explodieren.

**Lerninhalt: Farben**

 **leicht:** Eine der beiden Farben für die richtige Mischung ist bereits vorgegeben

★★ **schwer:** Wähle beide Farben für die richtige Mischung aus

**Steuerung in Training 3**

| | |
|---|---|
| Nach links bewegen | ( ← ) |
| Nach rechts bewegen | ( → ) |
| Bewegung nach unten | ( ↑ ) |
| Bewegung nach oben | ( ↓ ) |
| Wähle eine Farbe | Drücke die OK-Taste |

## 3D-Monster Gallerie



In der 3D-Monster Galerie gibt es zunächst zwei Bilder zur Ansicht. Wenn der Spieler sich als vertrauenswürdig erwiesen hat, werden nach und nach weitere Bilder zugänglich. Insgesamt sind es 6 Bilder und jeweils 2 coole Monstersprüche.

## Anleitung

Der 3D-Effekt ist nur mit der beiliegenden oder einer vergleichbaren 3D-Brille sichtbar. Bewege den Joystick in die Richtung in der sich das gewünschte Bild befindet, um es anzusehen und drücke die OK-Taste um die Sprüche abzuspielen.

# PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

## EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile**® **Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen können.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

# PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile®** **Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile®** **Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile®** **Lernkonsole** weder auf das Ein-noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile®** **Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

## HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

# Hinweise zum Umweltschutz



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

## Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

**VTech**® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten.

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

## Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

# Garantiekarte

**Lieber Kunde,**

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

**Absender:**

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers

# Garantieleistungen

**Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von VTech®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.**

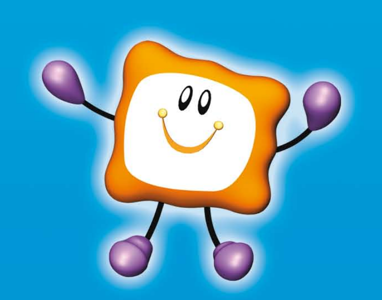
**Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:**

- **Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.**
- **Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.**
- **Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.**
- **Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.**

**Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:**

**VTech® Electronics Europe GmbH**
**Kundenservice**
**Martinstr. 5**
**D-70794 Filderstadt**
**E-Mail: info@vtech.de**
**Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14€/Min.)**






In China gedruckt
91-002088-XXX-000 ㊍